



XBOX 360

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

PES **2012**

PRO EVOLUTION SOCCER





AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Come iniziare	05	Schermata partita	13
Menu principale	06	Comandi	14
• Modalità di gioco	06	• Comandi generali	14
• Modalità modifica	07	• Comandi base	16
• Contenuto extra	07	• Comandi avanzati	19
• Galleria	07	Connettiti alla Xbox LIVE (Modalità online)	24
• Impostazioni di sistema	07	Riconoscimenti	26
Dati personali	08	Garanzia Limitata/Assistenza	27
Piano di gioco	10		

Ti ringraziamo per aver acquistato PES 2012 di Konami. Prima di iniziare a giocare, leggi attentamente questo manuale. Inoltre, tieni il manuale in un luogo sicuro in modo da poterlo consultare in seguito. Le istantanee dello schermo riprodotte in questo manuale sono tratte dalla versione inglese del gioco.

NOTA: Konami non sostituisce i manuali.

Konami cerca di migliorare continuamente i propri prodotti. Per questo motivo, questo prodotto potrebbe essere leggermente differente dallo stesso gioco acquistato in un altro momento.

PES 2012 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Se giochi per la prima volta a questo gioco, premi un tasto qualsiasi quando appare la schermata dei titoli. I tuoi dati di sistema saranno creati e potrai affrontare la "Modalità di allenamento" che è stata ideata per aiutarti a migliorare nel gioco. Se non hai mai giocato a PES e non sei sicuro di come tirare, scartare e difendere, questa è l'opportunità perfetta per imparare. Se per ora vuoi saltare l'allenamento, passerai al menu principale dove potrai selezionare la modalità di gioco che vuoi e iniziare a giocare.

La prossima volta che avvierai il gioco, saranno caricati automaticamente i dati di sistema esistenti. Potrai accedere alla Modalità di allenamento dal menu principale.

NOTA: tutti i comandi mostrati in questo manuale presuppongono che tu abbia scelto di controllare il "Movimento giocatore" usando solo la levetta sinistra (L). Come configurazione predefinita, sia L che i tasti direzionali (D) possono essere usati. Per maggiori informazioni, consulta pag. 8 e 16.

UNA NOTA PER I PRINCIPIANTI

Usa i tasti direzionali (D) o la levetta sinistra (L) per muoverti nei menu, il tasto A per confermare una selezione e il tasto B per annullare un'operazione e tornare indietro nelle schermate.

Se hai bisogno di supporto sull'utilizzo dei menu, dai un'occhiata in basso sullo schermo dove potrai trovare delle funzionalità d'aiuto. Se non sei sicuro di ciò che fa un'opzione, prova a lasciarvi posizionato il cursore per un po'; apparirà una finestra pop-up con il relativo aiuto.

Ogni volta che vedi un'icona d'aiuto in fondo allo schermo, puoi visualizzare il testo d'aiuto su come giocare o sui contenuti della schermata corrente premendo B.

INFOMAZIONI IMPORTANTI SUI SALVATAGGI

Per salvare i tuoi progressi correnti nel gioco, seleziona semplicemente "Salva" dal menu in qualsiasi modalità. Se vuoi che i dati vengano salvati automaticamente (per esempio alla fine di ogni partita), seleziona "Salva" e quindi attiva la funzionalità "Salvataggio automatico".

INFORMAZIONI IMPORTANTI SUI DATI DEL CAMPIONATO MASTER

Non ti è mai capitato di voler sfidare i tuoi amici per vedere chi ha la squadra del Campionato Master migliore? Per farlo, salva i tuoi dati squadra su un supporto di memorizzazione e portali a casa del tuo amico. Dopo aver copiato i dati sul sistema del tuo amico, vai a "Selezione squadra"/"Dati utente".

Ma fai attenzione: se i dati salvati del Campionato Master hanno lo stesso nome (per esempio "Dati squadra 01"), rischi di sovrascrivere i dati dell'amico. Per evitarlo, cambia il nome dei dati salvandoli in un posto diverso tramite il menu Campionato Master.

IL MENU PRINCIPALE

Il menu principale ti dà accesso a tutte le modalità di gioco, le funzioni e le opzioni di PES. Se decidi di giocare una partita in una delle seguenti modalità, potrai configurarne le impostazioni individuali in base alle tue preferenze. Seleziona e modifica le opzioni che vuoi, incluso il livello di difficoltà, la durata dell'incontro e altro ancora.



NOTA: Questo gioco supporta la tecnologia Dolby Digital 5.1 per il sonoro in modalità surround. Collega la tua console Microsoft Xbox 360 a un sistema audio compatibile con la tecnologia Dolby Digital usando un cavo ottico digitale. Collega il cavo ottico digitale a un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360, un cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360 o un cavo AV S-Video Xbox 360. Scegli "Sistema" in Xbox 360 dashboard, seleziona prima "Impostazioni della console", quindi "Opzioni audio", poi "Uscita digitale" e, infine, "Dolby Digital 5.1" per ascoltare il sonoro in modalità surround.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2011 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



ESIBIZIONE

Gioca con e contro gli amici, il computer o guarda affrontarsi due squadre controllate dal computer. Da qui puoi anche scegliere di giocare una partita online.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Affronta con il tuo club il meglio del calcio europeo nell'esclusiva modalità UEFA Champions League. Sarai abbastanza forte per superare la fase a gruppi e accedere alle partite a eliminazione diretta? Riuscirai a raggiungere la vetta d'Europa e alzare la coppa sognata da ogni giocatore, allenatore e tifoso?



COPA SANTANDER LIBERTADORES

Scegli una squadra di club dell'America Latina per partire alla conquista dell'ambita Copa Santander Libertadores!



MONDO CALCIATORE NUOVO

Scegli "Mondo Calciatore" per accedere alle modalità di gioco più stimolanti che PES ha da offrirti.

Non importa se sceglierai il complesso "Campionato Master", l'impegnativo "Diventa un Mito" o la nuovissima modalità "Proprietario del Club": ti divertirai con tutte.



Campionato Master: competi nell'acclamato "Campionato Master", uno dei sistemi di torneo più dettagliati di qualsiasi gioco di calcio. Sviluppa i tuoi giocatori, rinforza la squadra con i trasferimenti e gestisci la società. Porta la squadra dal successo domestico alla gloria internazionale della UEFA Champions League e della UEFA Europe League. Non c'è nient'altro del genere a questo livello.



Diventa un mito: questa avvincente modalità crea la carriera di un giocatore da te modellato. Se fornirai delle buone prestazioni, la tua reputazione salirà e riceverai offerte di trasferimento da nuove squadre. Riuscirai a far scrivere il tuo nome nei libri di storia?



Proprietario del Club (modalità sbloccabile): NUOVO in questa nuova modalità potrai giocare dal punto di vista del presidente del club. Il tuo lavoro includerà trovare l'allenatore giusto, gestire le pressioni degli sponsor e gli incentivi, ma, soprattutto, dare una direzione alla tua squadra.

NOTA: guadagna GP (Punti di Gioco) e scambiali da "Contenuto extra" per sbloccare questa modalità nascosta. Potrai quindi provare le sfide che un proprietario del club affronta ogni giorno.



CAMPIONATO E COPPA

Partecipa a vari campionati e competizioni di coppa. Una buona posizione in classifica ti consentirà di partecipare alla UEFA Europa League o addirittura alla UEFA Champions League nella stagione seguente. Per cambiare le regole delle competizioni e altre opzioni, seleziona "Modalità modifica" dal menu principale.



COMUNITÀ

Incontrati con gli amici e gioca in una grande varietà di partite, ognuna con regole diverse.



ONLINE

Connettiti alla Xbox LIVE e divertiti giocando contro giocatori da tantissimi paesi con la stessa versione di PES 2012 (vedi pag. 24).



TRAINING NUOVO

Questo è il modo perfetto per prendere confidenza con le moltissime mosse e tecniche del calcio. Scegli fra la nuovissima "Modalità di allenamento" dove puoi affrontare missioni e sfide ideate per mettere alla prova il tuo livello di abilità, o l'Allenamento libero che ti consente di provare come vuoi le situazioni che si ripresentano in partita.

Per rendere l'allenamento più simile a un allenamento reale, seleziona Piano di gioco dal menu di pausa. Quindi seleziona le riserve della squadra in trasferta premendo e scegliendo "Includi/Escludi".



Commento dell'allenatore

Il tuo allenatore dice: "Mai sottovalutare gli allenamenti infrasettimanali! Prova la nuova Modalità di allenamento: quelle sfide sono il modo perfetto per migliorare il tuo gioco!"



MODALITÀ MODIFICA

La modalità Modifica ti consente di modificare/creare giocatori, stemmi e nomi di competizioni, oltre a poter scegliere i colori e le canzoni dei tifosi. Puoi addirittura creare stadi e campi personalizzati.



Commento dell'allenatore

- I giocatori modificati saranno disponibili in tutte le modalità offline, mentre le divise modificate saranno disponibili in tutte le modalità di gioco offline e online.
- Selezionando "Carica", potrai caricare e applicare i dati modificati di PES 2011. I dati delle altre modalità non possono essere utilizzati in questo modo. Ma fai attenzione: applicando i dati di PES 2011, saranno sovrascritti tutti i dati modificati che hai creato in PES 2012.



CONTENUTO EXTRA

Sblocca oggetti extra e kit d'espansione usando i GP (Punti di Gioco) che puoi guadagnare facendo partite.

NOTA: per ottenere gli ultimi aggiornamenti tramite internet, scegli "Pacchetto dati".



GALLERIA

Dai un'occhiata alla tue glorie passate, ai trofei, ai risultati e ai replay che hai salvato.



DATI PERSONALI NUOVO

Salva le impostazioni del cursore, crea e archivia gli avatar e le serie di finte per ogni nome utente. I Dati personali possono essere usati in tutte le modalità di gioco (vedi pag. 08).



IMPOSTAZIONI DI SISTEMA

Scegli le impostazioni dello schermo, la velocità di gioco e le tue playlist personalizzate.

NUOVO

I dati personali sono una serie di dati in cui ogni utente singolo può salvare i propri avatar, impostazioni del cursore e configurazione dei comandi. Puoi usare facilmente la tua configurazione preferita caricando i tuoi dati personali prima di una partita. I dati personali possono anche essere esportati su un supporto di memorizzazione per poterli portare con te. Così, quando visiti un amico per una partita, porta con te i tuoi dati personali: potrai caricarli con facilità sul sistema del tuo amico.



Commento dell'allenatore

- Ricorda: il tuo avatar può essere visto dagli altri utenti online.
- Puoi creare o modificare i dati personali da "Impostazione Dati personali" dal menu principale o tramite l'opzione "Assegna giocatori" prima di una partita.

MENU DATI PERSONALI

Nome Dati personali: inserisci il nome che vuoi.

Avatar: crea un avatar per i tuoi dati personali.

I miei preferiti: scegli la tua squadra e il tuo giocatore preferito.

NUOVO

Impostazioni cursore: scegli come spostare il cursore (il modo in cui passa fra i giocatori che controlli), il "Nome cursore" (Impostazione di visualizzazione) e il livello di "Passaggi assistiti". Più alto quest'ultimo livello, più i passaggi tendono a puntare e giungere ai giocatori della stessa squadra. Inoltre, puoi scegliere se abilitare o meno le "Scivolote". Se abilitate, i giocatori della tua squadra tenderanno a volte delle scivolote automaticamente.

Queste sono le impostazioni cursore selezionabili:

- **Assistito:** il cursore si muove fra i giocatori automaticamente. Puoi spostarlo manualmente premendo **LB**.
- **Semiassistito:** il cursore si muove automaticamente solo quando la squadra sta attaccando. Mentre sei in difesa, il cursore dev'essere mosso manualmente premendo **LB**.
- **Non assistito:** il cursore rimane su un singolo giocatore finché non premi **LB**.
- **Fisso:** il cursore sarà bloccato su un singolo giocatore in campo.

Configurazione dei comandi: scegli fra vari comandi del giocatore e dei compagni di squadra, oltre alla disposizione dei tasti per adattarsi meglio alle tue esigenze.

- **Movimento giocatore:** scegli fra **L** + **○** o **L** (consigliato) o **○**.
- **Controlli compagni di squadra:** scegli fra "Assistito" (premi **○** e quindi spingi **○** per scegliere un giocatore che poi correrà automaticamente dritto in avanti) o "Manuale" (premi **○** e quindi spingi **○** per scegliere un giocatore e prendere il pieno controllo sulla sua corsa usando **○**), mentre mantieni il controllo del tuo giocatore attivo con **L**.
- **Tipo di comandi:** scegli il tuo tipo di comandi preferiti. Per maggiori dettagli, consulta il diagramma della configurazione a schermo.

Assistenza giocatore: scegli se vuoi o meno assistenza con il controllo dei giocatori. Se abilitato, i giocatori passeranno, tireranno e spazzeranno la palla automaticamente.

Ciò si applica anche alle scivolote, con la seguente configurazione aggiuntiva: mai (no); a volte e in base alla situazione (normale); spesso (dura).

Serie di finte: le serie di finte ti consentono di eseguire delle combinazioni di fino a quattro mosse premendo semplicemente **LB** e **○**, **○**, **○** o **○**.

Seleziona l'opzione "Serie di finte" dai dati personali per creare delle nuove serie di finte o modificare quelle esistenti.

Per creare una nuova serie di finte, seleziona la direzione con **○**, per esempio **○**, quindi imposta fino a quattro finte e abilità per creare la tua personalissima serie di finte. Quando sarai felice con la tua scelta, potrai assegnarle un nome. Infine, dovrai abilitarla selezionando "Assegna comandi".



Commento dell'allenatore

Per salvare una serie di finte che hai assegnato a un certo controller insieme al tuo piano di gioco, seleziona "Gestione dati" e poi "Salva" (vedi menu del Piano di gioco, pag. 10). Quando giochi con più di un utente per squadra, ogni utente può impostare le proprie serie di finte scegliendo i propri dati personali.

Importa: importa i dati personali dal tuo supporto di memorizzazione.

Esporta: esporta i dati personali sul tuo supporto di memorizzazione.

IMPOSTAZIONI PIANO DI GIOCO

Le impostazioni assistite ti consentono di creare un piano di gioco selezionando poche parole chiave. Quando sei pronto, premi il tasto **B** per tornare al menu partita. Una volta che avrai preso confidenza con le complessità di un piano di gioco, prova a crearne uno tuo.

Nelle partite con più giocatori, il controller tramite cui l'utente può modificare il piano di gioco viene designato come "Leader" ed è automaticamente quello con il numero più basso.

Il piano di gioco è accessibile anche durante la partita dal menu di pausa.



Premi **LB** / **RB** per cambiare la visualizzazione del campo in una delle seguenti:



Le seguenti icone possono apparire insieme alle icone divisa.

Cartellino giallo Cartellino rosso Assente per impegno internazionale
 Inffortunio grave Inffortunio leggero Ritorna in forma completa Stato inffortunio incerto

In Posizione/Valutazione generale, i giocatori che possiedono delle Carte Stile di Gioco sono contrassegnati da una stella (vedi pag. 11).

VISUALIZZAZIONE INFORMAZIONI DEL GIOCATORE

Per controllare le informazioni di un giocatore che appare sul campo, posiziona semplicemente il cursore sul giocatore e quindi premi **A**. In questo modo sarà visualizzato il suo nome, numero, ruolo corrente e la sua valutazione (A è quella più alta ed E la più bassa). Premendo **Y**, potrai controllare le statistiche semplificate nelle quali le abilità del giocatore vengono riassunte in quattro categorie (Tecnica, Velocità, Resistenza e Preparazione fisica), oltre alle Carte Stile di Gioco e alle Carte abilità in possesso del giocatore. Per vedere delle statistiche più dettagliate, seleziona una delle quattro categorie precedenti.

Se decidi di spostare un giocatore in una nuova posizione, il nuovo ruolo sarà mostrato a destra del ruolo corrente.

Carte Stile di Gioco e Carte abilità

Alcuni giocatori possiedono delle Carte Stile di Gioco e delle Carte abilità che possono dare loro un vantaggio rispetto ai rivali. Per vedere le carte possedute da un giocatore, selezionalo e premi **Y**. Per maggiori informazioni, usa la funzione di aiuto del gioco.

MODIFICARE LE POSIZIONI E FARE SOSTITUZIONI

Per cambiare la posizione di un giocatore sul campo, posiziona il cursore su un giocatore e premi **A** per afferrarlo. Dopo averlo spostato dove vuoi, premi di nuovo **A**.

Quando afferi un giocatore, sarà evidenziata un'area del campo. Questo indica l'area dove il giocatore dovrebbe essere posizionato in base al suo ruolo.

Per fare una sostituzione, afferra il giocatore che vuoi rimuovere dalla formazione premendo **A**, sposta il cursore sul giocatore che vuoi che prenda il suo posto e quindi premi **A** di nuovo per confermare.



Commento dell'allenatore

- Il ruolo di un giocatore sarà determinato automaticamente in base alla posizione che prende sul campo.
- Nota che ogni formazione ha un numero predefinito minimo e massimo di giocatori che possono giocare in una certa posizione. Se non riesci a spostare un giocatore nella posizione che vuoi, dai un'occhiata alla formazione selezionata.

IMPOSTAZIONI MENU GIOCATORE

Per accedere alle impostazioni Menu giocatore, seleziona un calciatore sul campo e premi il tasto **X**. Potrai accedere alle seguenti opzioni:

- **Selezione posizione:** scegli manualmente il ruolo del giocatore.
- **Selezione capitano:** indica il giocatore selezionato come il capitano.
- **Impostazioni marcatura:** scegli quale giocatore avversario il giocatore marcherà a uomo.
- **Includi/escludi:** fai partecipare il giocatore a una sessione di allenamento (solo disponibile in Allenamento libero).

MENU PIANO DI GIOCO

Configura nei dettagli il tuo piano di gioco e assegna le serie di finte alla levetta destra (D).

NOTA: nelle impostazioni dati personali, puoi cambiare i comandi per selezionare le Tattiche predefinite e l'Assistenza tattica.



Tattiche predefinite 1, 2, 3, 4

Crea la tua serie di tattiche predefinite. Puoi creare fino a quattro tattiche predefinite e una di queste sarà automaticamente in azione durante la partita.

Per creare delle tattiche predefinite, devi prima decidere una formazione e quindi configurare le opzioni individuali.

NOTA: scegliendo certe strategie, potrebbero esserci delle restrizioni alla selezione di indicatori che puoi modificare. Il piano di gioco mostrato nel menu di pausa durante la partita rispecchierà la tattica predefinita attiva al momento (prima del calcio d'inizio è la tattica predefinita 1).

Assistenza tattica

Scegli se vuoi che certe mosse tattiche, come "Fuorigioco", "Sostituzioni", "Cambio formazione" o "Modifiche al livello d'attacco", vengano eseguite automaticamente durante le partite. Puoi anche scegliere quali strategie vuoi assegnare ai tasti direzionali (D) e far sì che la tua formazione iniziale venga selezionata automaticamente.

NOTA: alcune strategie non possono essere azionate in certe situazioni.

Impostazioni dei calci piazzati

Nomina il tuo calciatore di punizioni. In "Giocatori in attacco" puoi scegliere i giocatori della difesa che salgono in attacco durante le situazioni di calci piazzati.

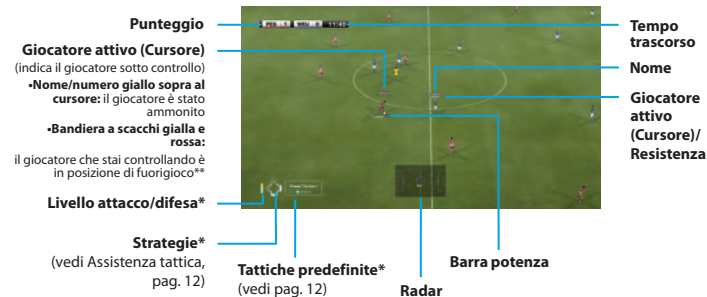
Gestione dati

Salva o carica il tuo piano di gioco.

Modalità allenatore

Quando è attivata, puoi impartire le disposizioni tattiche mentre il computer controlla i giocatori sul campo.

Questa sezione spiega le varie funzioni delle schermate che incontrerai durante una partita. Accedi a "Impostazioni di sistema"/"Impostazioni schermata" partita dal menu principale o dal menu di pausa per configurare le caratteristiche dello schermo secondo le tue preferenze.



*viene mostrata per un breve periodo quando cambia; per i comandi, vedi pag. 23

**solo se il cursore è impostato su "Fisso"

GIOCATORE SOTTO CONTROLLO - BARRE E INDICATORI



Giocatore attivo: il giocatore attivo e sotto controllo sarà evidenziato da una barra (o "cursore") sopra alla sua testa. Ogni utente viene visualizzato con un colore diverso che vedrai quando selezioni la squadra in cui giocare.

Resistenza: sotto alla barra del giocatore attivo troverai la Resistenza (se attivata dal menu delle impostazioni schermata partita). Il verde rappresenta una buona resistenza, mentre il rosso indica una resistenza bassa.



Barra potenza: la barra potenza viene visualizzata sotto a un giocatore quando inizi un passaggio o un tiro. Più tieni premuto il rispettivo tasto, più la barra si riempirà e più potente sarà il passaggio o il tiro.

ICONE EVENTO



Rientra in campo (nessun infortunio)



Rientra in campo (infortunio leggero)



Non rientra in campo (causa infortunio)



Calcio piazzato indiretto



Tempo di recupero: minuti da giocare



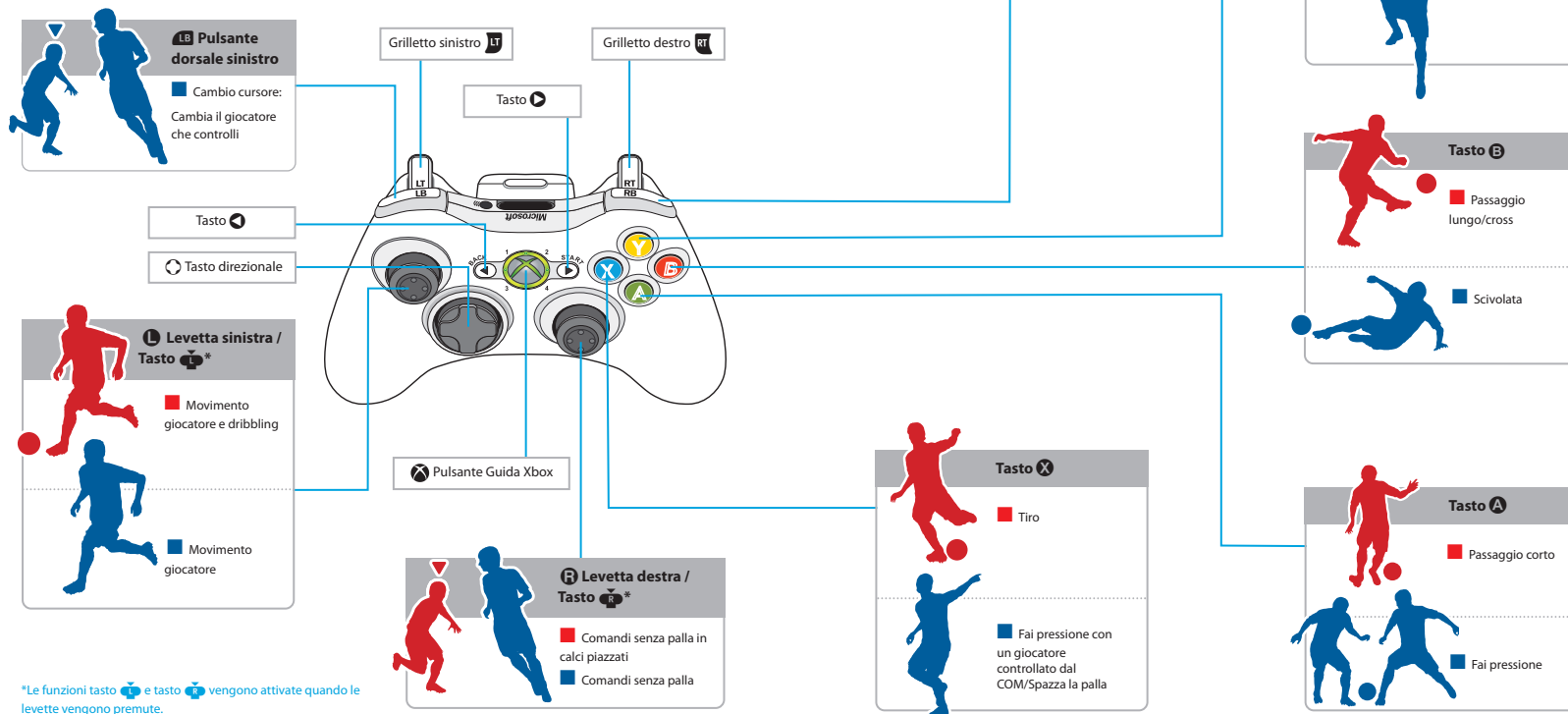
Sostituzioni (entra/esce)

Controller wireless

Le pagine dei comandi in questo manuale includono una grande quantità di mosse, incluse finte e abilità. Ma ce ne sono ancora di più! Consulta l'Elenco dei comandi dal menu di pausa per maggiori dettagli.

Tutti i comandi mostrati impartiti con la levetta sinistra (L) possono essere impartiti anche con i tasti direzionali (D). Per impostare i tuoi comandi personalizzati, seleziona "Configurazione dei comandi" in "Impostazioni di sistema"/"Impostazioni controller" (vedi pag. 8 e 16).

■ Comandi in attacco ■ Comandi in difesa



*Le funzioni tasto e tasto vengono attivate quando le levette vengono premute.



Commento dell'allenatore

Prima d'iniziare, vorrei ricordarti le seguenti cose:

- Tutte le mosse mostrate sulle pagine dei comandi presuppongono che tu abbia scelto di controllare il "Movimento giocatore" usando la levetta sinistra (L). Normalmente, possono essere usati sia la L che i tasti direzionali (D) (vedi pag. 8 "Impostazioni dati personali"/"Configurazione dei comandi"). Ciò nonostante, raccomando vivamente di usare l'opzione L, poiché questo consente di azionare le Tattiche predefinite, l'Assistenza tattica e di modificare il livello d'attacco facilmente usando i D.
- Tutti i movimenti della levetta sinistra (L) e della levetta destra (R) presuppongono che il tuo giocatore si muova direttamente da sinistra a destra.
- I nuovi comandi o quelli modificati rispetto al gioco precedente sono contrassegnati da **NUOVO**

COMANDI IN ATTACCO

MOVIMENTO CON LA PALLA

Movimento con la palla

Usa L per muovere il giocatore che controlli nella direzione scelta

Per scattare con la palla, tieni RB + L

Scatto

ARRESTO

Arrestare la palla

Spingi L nella direzione in cui vuoi controllare la palla.

PASSAGGIO

Passaggio

- Passaggio corto: A
- Passaggio lungo: B
- Passaggio filtrante: Y

CROSS

Cross

Usa L per controllare la traiettoria, aggiungendo uno dei seguenti stili di cross:

- Cross normale: B
- Cross basso: B, B
- Cross rasoterra: B, B, B
- Cross alto: RT + B

TIRO

Tiro

Tira con X e usa L per direzionare la palla.

Premi X prima che il giocatore controlli la palla per un tiro di prima, un colpo di testa o una rovesciata.

BARRA DELLA POTENZA

La lunghezza della barra della potenza determina la forza e l'altezza con cui calci o lanci la palla e dipende da quanto tieni premuto il relativo tasto. Quando la potenza ha raggiunto il massimo, l'azione sarà eseguita automaticamente se non viene annullata in tempo con una finta (tasto A), vedi pag. 13.



COMANDI IN DIFESA

DIFESA BASE

Pressing

Pressing (COM)

Scivolata

Spazzata

COMANDI DEL PORTIERE

Fai uscire il portiere

Rimessa dal fondo

Lancia la palla

Tieni L + A per fare pressione sull'avversario con il giocatore sotto il tuo controllo

Tieni X per fare pressing sul tuo avversario con un compagno di squadra controllato dal computer

Premi B per tentare una scivolata (fai attenzione: un tempismo sbagliato potrebbe facilmente farti ammonire)

Premi X per spazzare la palla in sicurezza da dentro alla tua metà campo

Tieni Y e il portiere uscirà dai pali, correndo verso la palla nel tentativo di riconquistarla o di limitare le opzioni dell'attaccante

Batti una rimessa dal fondo con B o X e usa L per mirare.

Usa L per puntare a un compagno vicino e premi A per lanciare la palla

NOTA: non puoi controllare il portiere quando giochi con un "Cursore fisso" come in "Diventa un Mito".

COMANDI COMUNI (funzionano sia in attacco che in difesa)

Scatto

Per scattare, tieni RB + L

Cambio cursore

Premi LB per spostare il Cursore giocatore su un giocatore più vicino alla palla

SERIE DI FINTE

Quando sei sulla palla, tieni LB and push the A, B, B o B+ per eseguire una combinazione di finte, anche detta serie di finte. Dopo aver preso confidenza, perché non provi a creare le tue combinazioni personalizzate in modo da avere un vantaggio sui tuoi rivali? Per maggiori informazioni sulle serie di finte, vedi pag. 09.

ESEMPI DI SERIE DI FINTE

Comando	1ª mossa	2ª mossa	3ª mossa	4ª mossa
LB + A	Finta di corpo in corsa (D)	Finta di Matthews (D)		
LB + B	Finta di corpo (S)	Finta direzionale e scivolata (D)	Finta direzionale e scivolata (S)	Tira indietro (D)

COMANDI SUI CALCI PIAZZATI

Per applicare un effetto, spingi o mentre è visualizzata la barra della potenza.

CALCI D'ANGOLO

Cross

Premi per battere un corner con traiettoria normale

Battuta corta

Premi per fare un passaggio corto a un compagno vicino

PUNIZIONI: TIRO

Passaggio

Premi per un passaggio corto, per un passaggio filtrante o per un passaggio lungo. La palla sarà calciata nella direzione in cui è rivolto il giocatore

Tiro

Premi per tentare di segnare direttamente su punizione

PUNIZIONI: CONTROLLO DELLA BARRIERA

Far saltare tutti i giocatori

Premi per far saltare tutti i giocatori nella barriera difensiva

Tenere in posizione tutti i giocatori

Premi e i giocatori in barriera rimarranno a terra e terranno la posizione

RIMESSA LATERALE

Rimessa laterale

Premi per lanciare la palla a un compagno vicino. Per lanciare più lontano, tieni premuto il tasto più a lungo

RIGORI (la visuale sarà posizionata alle spalle del battitore)

Battitore

Premi per tirare. L'altezza del tiro dipende da quanto premi il tasto. Puoi anche direzionare il rigore spingendo lateralmente mentre il giocatore corre verso la palla. Se vuoi fare un cucchiaio, tieni contemporaneamente

Portiere

Per tentare la parata, spingi nella direzione in cui pensi che il tuo avversario tiri. Se molli , il portiere manterrà la sua posizione al centro

COMANDI IN ATTACCO PER UTENTI AVANZATI

DRIBBLING

Dribbling lento

tieni +

Dribbling laterale

tieni + o

Allungo corto

(due o tre volte durante lo scatto)

Allungo lungo

+ + o o o (durante lo scatto)

Stop

(lascia)

Stop e girati verso la porta

(lascia)

Tocco in avanti

(da fermo) + , o ,

Saltare la scivolata

(appena prima del contatto)

PASSAGGIO

Tacco

+

Passaggio filtrante alto

tieni +

Uno-due

tieni + , (prima dello stop di chi riceve la palla)

Passa e segui

(dopo il passaggio)

Passaggio manuale

tieni + + (o)

Passaggio manuale alto

tieni + +

Cross anticipato

tieni +

CONTROLLO DELLA PALLA

Voltarsi senza toccare la palla

tieni + (nella direzione in cui viaggia la palla)

Velo

rilascia , tieni (appena prima di ricevere il passaggio)

TIRO

Tiro calibrato

tieni prima di rilasciare (mentre è visualizzata la barra della potenza)

Pallonetto alto

tieni ,

Pallonetto basso

tieni prima di rilasciare (mentre è visualizzata la barra della potenza)

FINTE E ABILITÀ

ABILITÀ SCATTO IN VELOCITÀ (vicino all'avversario)

NUOVO Scatto in velocità	(da fermo) tieni + +
NUOVO Scatto in velocità con cambio di direzione in diagonale	(da fermo) tieni + + o
NUOVO Corsa in velocità	(in movimento) tieni +
NUOVO Corsa in velocità con cambio di direzione in diagonale	(in movimento) tieni , ,

ABILITÀ FINTE DI CORPO

Finta di Matthews	tieni , o tieni ,
Finta di Matthews e movimento laterale	tieni , o tieni ,

ABILITÀ DOPPIO PASSO

Doppio passo	o
Doppio passo inverso	o
Doppio passo	(in movimento) tieni , o tieni ,
Finta doppio passo	(da fermo) tieni , o tieni ,
Doppio passo esterno	(da fermo) tieni , o tieni ,

ABILITÀ TOCCO CON LA SUOLA (da fermo se non indicato diversamente)

Finta direzionale	tieni +
Finta direzionale e scivolata	tieni + o
Finta a L (se destro di piede)	tieni + ,
Stop e vai (se destro di piede)	tieni + , (o se mancino)
Finta di tacco	tieni + , o ,
Tira indietro a sinistra (o destra)	tieni + , o (funziona anche in dribbling; inverti le direzioni per i giocatori mancini)
Rimbalzo interno	tieni + ,
Rimbalzo interno e avanzamento diagonale in corsa	(in movimento) tieni + , o

ABILITÀ ELASTICO (in movimento)

Elastico (se destro di piede)	tieni + , (inverti le direzioni per i giocatori mancini)
Elastico inverso (se destro di piede)	tieni + , (inverti le direzioni per i giocatori mancini)

VERONICA

Veronica	(in movimento) tieni +
----------	-------------------------

CAMBIO DI DIREZIONE

Cambio di direzione incrociato	(in movimento) tieni + , o ,
--------------------------------	--------------------------------

ABILITÀ ALZATA DELLA PALLA

Alzata di palla	tieni + , o
Alzata di tacco	tieni , ,

ABILITÀ DRIBBLING LATERALE

Dribbling laterale	tieni + o
Dribbling doppio passo laterale	(durante il dribbling laterale sinistro) tieni + , (o inverti le direzioni se in movimento a destra)
Doppio passo laterale	(durante il dribbling laterale sinistro) tieni + , (o inverti le direzioni se in movimento a destra)

COMANDI DI DIFESA PER UTENTI AVANZATI

DIFESA AVANZATA

NUOVO Ritardotieni **RT** + **A** (in difesa)**NUOVO** Comandi senza palla**R** (verso il compagno di cui vuoi prendere il controllo)

COMANDI DEL PORTIERE

Lascia cadere la palla

RB (senza premere alcun altro tasto)

Controllo del portiere (escluse le partite online)

LB + **R**, **L** (**LB** + **R** di nuovo per rilasciare il controllo)

COMANDI DI CALCI PIAZZATI PER UTENTI AVANZATI

Calcio d'angolo

• Cross basso: tieni **L** + **B**• Rasoterra: tieni **L** + **B**

Punizione: passaggio lungo

• Palla alta: tieni **RT** + **B**• Palla bassa: tieni **L** + **B**• Rasoterra: tieni **L** + **B**

Punizione: tiro

• Tiro forte: tieni **RT** + **X**• Medio forte: **X**, **Y**• Normale: **X**• Medio debole: **X**, **A**• Tiro debole: tieni **L** + **X**

Punizione a effetto variabile

X, **X** (quando colpisci la palla)

Cambia battitori e posizioni

LB + **RB** (per alternare tutte le opzioni)

Calcia il secondo battitore

tieni **LB** + **B** o **Y** o **X**

Il secondo battitore tocca la palla

tieni **LB** + **A** (e poi il primo battitore può tirare o passare)**NUOVO** Aggiungi/rimuovi giocatori in barriera**LT** (aggiunge giocatori sulla sinistra) o **RT** (aggiunge giocatori sulla destra)

Rincorsa in avanti: gli altri giocatori saltano

B

Rincorsa in avanti: gli altri giocatori stanno fermi

B + **A**

Casuale

Se non vengono premuti tasti, i giocatori si comportano in modo casuale

NUOVO Usando i "Comandi senza palla" nei calci piazzati, puoi controllare i giocatori lontano dalla palla spingendo **R** verso di loro. Dopo di che, puoi premere **B** o **A** per far sì che il battitore passi loro la palla. Per le rimesse laterali, premi **A**.

TECNICHE SPECIALI E COMANDI

Finta di passaggio/tiro

Annulla movimento

Controllare un giocatore mentre la palla è in volo

Battuta veloce

NUOVO Simulazione**NUOVO** Controlli compagni di squadra (assistito)***NUOVO** Controlli compagni di squadra (manuale)***NUOVO** Cambia tattica predefinita 1-4**NUOVO** Attiva/Annulla strategia**NUOVO** Cambia livello d'attacco**A** (mentre è visualizzata la barra della potenza)**RB** + **RT** (annulla tutte le azioni eccetto i passaggi corti/lunghi)tieni **RT** + **L** (controlla il giocatore vicino alla palla)**L** + **A** o **Y****LB** + **LT**, **L** + **R**tieni **LB** + **R** (in direzione del compagno di squadra per farlo correre verso la metà campo avversaria)tieni **R** + **R** (in direzione del compagno di squadra; quindi prendi il suo pieno controllo usando **R**) tasto direzionale ➡ (vedi Tattiche predefinite, pag. 12)

premi i tasti direzionali ↑ o ← o ↓ to per attivare/annullare le strategie

• Aumenta: tieni **LT** + tasto direzionale ↑• Diminuisci: tieni **LT** + tasto direzionale ↓

*Puoi scegliere fra le impostazioni "Assistito" e "Manuale" per i controlli compagni di squadra. L'impostazione predefinita è "Assistito". Puoi cambiarla da "Impostazioni dati personali"/"Configurazione dei comandi".

Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

PREPARATIVI ONLINE E INFORMAZIONI IMPORTANTI

Per i dettagli sulle regole operative, il contratto di servizio online, gli avvisi importanti e altre informazioni sull'equipaggiamento e l'ambiente di rete necessari, visita il portale online ufficiale di PES 2012 a:

www.konami.jp/we/online

Quando entrerai nella modalità online di PES, ti saranno mostrate diverse informazioni inclusi gli orari di manutenzione e le competizioni in programma.

Se è la tua prima volta con PES online, dovrai creare i tuoi dati utente (fai attenzione poiché non potrai eliminarli in seguito). Una volta fatto, potrai iniziare. Ricordati quanto segue:

- Rispetta sempre qualsiasi regola o accordo di servizio quando giochi online. Sii SEMPRE EDUCATO e gentile con gli altri utenti.
- Se stai usando una rete wireless, ricorda che i dispositivi elettronici come i forni a micro onde o i telefoni senza fili possono disturbare la connessione.
- NON DISCONNETTERTI intenzionalmente durante le partite.
- Controlla sempre di avere abbastanza tempo per completare le tue partite.
- Gioca con grinta, ma lealmente!

MODALITÀ ONLINE

Seleziona fra le seguenti modalità online:

Partita rapida: gioca una partita online configurata come vuoi. Puoi anche cercare un certo tipo di avversario usando la ricerca con filtro. Possono partecipare fino a 8 utenti (massimo 4 per squadra).

Lobby partita: crea una "Stanza sfida" e cerca altri utenti che vogliono partecipare alla tua partita. In alternativa, puoi entrare in una "Stanza sfida" creata da altri utenti.

Competizione: mettili alla prova partecipando alle competizioni online! Le competizioni si svolgono in base a un calendario, quindi è importante ricordarsi esattamente a che ora si tengono.

Campionato Master Online: questa modalità è simile in struttura alla sua famosa controparte offline. La differenza più importante è questa: competi contro degli altri utenti online!

Crea la tua personalissima squadra, compra oculatamente sul mercato e porta il tuo club alla gloria.

Miti: fai squadra con fino a altri tre utenti online e scendi in campo come il tuo alter ego di "Diventa un Mito" o un giocatore della "realtà". Perché non affrontare altre squadre in esclusivi incontri 4 contro 4?

Modalità online (continuato)

Comunità: la comunità è il posto dove riunirsi per tutti i tuoi amici e divertirsi in partite di tutti i tipi e con le regole più varie. Puoi anche unirti agli altri membri della comunità in una partita di "Miti" o scontrarti con un'altra comunità in una partita fra comunità!

Sintesi della finale: guarda i momenti migliori delle finali delle competizioni online.



Commento dell'allenatore

- I dati del Campionato Master offline e di Crea stadio non possono essere utilizzati online.
- Nella modalità online, i calciatori non si sviluppano o invecchiano col tempo.

ICONA DI CORTESIA

L'icona di cortesia visualizzata nella lobby online, è un'indicazione sul comportamento di un utente.

Normalmente l'icona è in uno stato "non limitato". Ciò nonostante, l'icona potrebbe deformarsi a causa di disconnessioni durante le partite; diventerà così un'icona "limitata". Quando ciò si verifica, al relativo utente potrebbe essere proibito partecipare in competizioni e avrà difficoltà nel trovare avversari. Ciò vuol dire che bisogna evitare di disconnettersi durante le partite a tutti i costi!

Se diventi un utente "limitato", puoi ripristinare l'icona al suo stato originario completando correttamente un certo numero di partite.



Icona normale



Icona limitata

AVVISO IMPORTANTE SU ABUSI E IMBROGLI

Konami si riserva il diritto di penalizzare o espellere qualsiasi giocatore che imbrogli o che utilizza la funzione di chat per offendere gli altri. La penalità sarà decisa da Konami e può risultare in un'espulsione temporanea o permanente dalle funzioni di chat e dal gioco online, con o senza preavviso.

Ti ringraziamo per la tua comprensione e per il tuo continuo fair play.

Konami Digital Entertainment GmbH
President: Kunio Neo

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Hiroya Fujimura, Yukako Hamaguchi, Toru Kato, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Mitsuru Nakada, Ippei Nio, Shingo "Seabass" Takatsuka (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Borja de Altolaguirre, Christoph Bergholz, Wolfgang Ebert, Su-Yina Farmer, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Stéphanie Hattenberger, Christopher Heck, Jamie Ingram, Gavin Johnson, Richard Jones, Steve Key, Hans-Jürgen Kohrs, Stefanie Ollesch, Christian Pfeffer, Florian Stronk, Ella Siebert, Katja Torrini, Mercedes Gómez Varela, Daniel Voigt, Verena Wahl, OCS Europe and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Isabel Oliveira, Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecofilmes), Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub), Silvia Keiser (T.E.A.M.) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist (UEFA) | Steve Merret (Voltage PR) | all@an.x | all@MSM | SIA, AAA & AAA, and of course all our loyal fans plus everyone joining the beautiful world of PES this year!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. Adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripe trade mark, adizero, and Predator are registered trademarks of the Adidas Group, used with permission. F50 and adizero are trademarks of the Adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2011, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2011. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. © 2009 JFA. © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficialmente licenciado RFEF. Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es. © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. TOTTENHAM, TOTTENHAM HOTSPUR are used "under licence from Tottenham Hotspur Plc". © Adagp, Paris 2011. Macary - Zublena & Regemba - Costantini, Architects. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment